

科目名	キャラクターデザイン実習4							年度	2025
英語科目名								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 2年次	必／選	選5	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	藤城陽、ユウマ、真村躍		教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター	
【科目の目的】									
ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、背景、ロゴ、UI など幅広いグラフィックリソースが必要とされる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行いゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする。									
【科目の概要】									
キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。									
【到達目標】									
A. キャラクターイラストの制作技術を磨く。 B. ゲームプロップデザインやモンスターデザインなどのプロップデザインスキルを獲得する。 C. UI/UXデザインにおけるゲーム画面全体の構築能力を向上させる。 D. Adobe Photoshop、CLIP STUDIO、Illustrator、AfterEffectsなどのツールを適切に使用するスキルを習得する。 E. ゲームおよびイラスト業界での職業準備としての実践的な知識を得る。									
【授業の注意点】									
本科目では創造性を大切にし、デザインのプロセスを理解することが重要です。 常に業界の最新トレンドやツールの変化に敏感になり、実践を通じて自らのスタイルを見つけましょう。 授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない。 研究・資料に関しては、著作権に十分注意し使用する事。 課題においての使用ソフト、制作手順は仕様書に準じて制作する。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	高度な表現力と独自のスタイルを持つイラストを創作できる。	技術的な進歩が見られ、クオリティの高いイラストを制作できる。	基本的なイラスト技術を身につけ、クオリティのある作品を制作できる。	一部技術に課題があり、改善が必要なイラストを制作できる。	基本的な技術が未熟で、制作物に大きな課題がある。				
到達目標 B	複雑なプロップデザインやモンスターデザインを自在に制作できる。	様々なプロップデザインに挑戦し、高いクオリティのデザインを生み出せる。	基本的なプロップデザインスキルを身につけ、クオリティの高いデザインが可能。	プロップデザインにおいて一部課題があり、改善が必要。	プロップデザインの基本的な理解が不足しており、制作に難がある。				
到達目標 C	複雑なゲーム画面を構築し、ユーザーエクスペリエンスを最適化できる。	ゲーム画面の基本的な構築が可能で、ユーザビリティに配慮したデザインができる。	UI/UXデザインの基本を理解し、適切な画面構築ができる。	UI/UXデザインにおいて改善が必要で、一部課題が見られる。	UI/UXデザインの基本が理解できておらず、画面構築に問題がある。				
到達目標 D	Adobe Photoshop、CLIP STUDIO、Illustrator、AfterEffectsなどを熟練して使用できる。	様々なツールを適切に使用し、効果的なデザインを生み出せる。	基本的なツールの使用が可能で、デザインに応用できる。	ツールの使用において改善が必要で、一部課題が見られる。	ツールの基本的な理解が不足しており、制作に支障がある。				
到達目標 E	ゲームおよびイラスト業界における最新の動向や求人情報を把握しており、職業準備に十分な知識がある。	職業に関する基本的な知識があり、業界に適応できる態勢が整っている。	職業に対する理解があり、基本的な準備ができている。	職業に関する知識が不十分であり、改善が必要。	職業に対する理解が不足しており、十分な準備ができていない。				

【教科書】									
筆記用具、ノート、PC									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									
科目名		キャラクターデザイン実習4					年度	2025	
英語表記							学期	後期	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル			評価方法	自己評価
1	イラスト展示の企画・概要作成	制作プロセスの管理とスケジュールの策定方法を学ぶ		スケジュール管理方法	プロジェクト管理とスケジューリングのスキル向上				
					展示デザインの基本スキル				
2	イラスト展示の企画・概要作成	キャラクター、背景など設定の重要性を理解する		テーマ、コンセプトの作成	コンセプトデザインの基本理念を理解する				
3	イラスト展示の企画・概要作成	キャラクター、背景など設定の重要性を理解する		テーマ、コンセプトの作成	物語や作品の核となるコンセプトの設定				
4	イラスト展示の企画・概要作成	キャラクター、背景など設定の重要性を理解する		テーマ、コンセプトの作成	シーン設定による雰囲気表現のスキル向上				
5	イラスト展示の企画・概要作成	キャラクター、背景など設定の重要性を理解する		テーマ、コンセプトの作成	制作物のテーマ、コンセプトを視覚化するスキル向上				
6	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得				
7	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得				
8	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得				
9	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得				
10	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得				
11	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得				

12	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得		
13	イラスト展示の企画・概要作成	制作スキルの向上		制作	総合的なデザインスキルの習得		
14	イラスト展示の企画・概要作成	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化		プレゼンテーションの実施	ターゲット理解		
					フィードバックへの柔軟な対応		
15	イラスト展示の企画・概要作成	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化		プレゼンテーションの実施	ターゲット理解		
					フィードバックへの柔軟な対応		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他							
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった							
備考 等							